HYPERTEXTE ET ART DE L'ELLIPSE
D'après l'étude de *NON-roman* de Lucie de Boutiny

Serge Bouchardon

Il est courant d'associer le phénomène de désorientation à la navigation hypertextuelle. Dans un dispositif hypertexte, l'ancre, à savoir le terme actif, « cliquable », définit rarement la nature du lien qu'il entretient avec la cible, l'information vers laquelle il pointe. Mais la navigation ne peut se réduire aux actions successives menées sur les liens ; c'est une activité riche et complexe constituée pour le lecteur d'horizons d'attente définis, de schèmes cognitifs parfois largement implicites qui fonctionnent comme des cadres de cohérence. Ainsi, la non-explicitation du lien hypertexte, qui génère tant de désorientation dans une activité de recherche d'information et dans l'exploitation de documents à valeur informative, explicative ou argumentative, peut se révéler d'une redoutable efficacité narrative dans un *récit interactif*[1].

A titre de cadre de cohérence, le récit est tout autant constitué par la nature des documents que par les conventions qui en règlent l'interprétation et la manipulation. Toujours inauguré par une forme initiale de contrat (parfois implicite), il se développe sur la base d'un horizon d'attente qui assure à la « lecture », dans le livre comme dans le récit interactif, des formes

[1] Le *récit interactif* est encore une activité expérimentale dont les conventions d'écriture et de lecture sont en cours de constitution. Il suppose, dans le cadre d'une définition provisoire :
- la présence d'une succession d'événements constituant une histoire (par rapport à une attention portée exclusivement sur le jeu sur le signifiant comme dans l'écriture poétique) ;
- que le mode de représentation principal de cette histoire soit une narration (par rapport au jeu dramatique) ;
- que ce récit soit interactif, c'est-à-dire qu'il comporte une forme de programmation informatique, plus ou moins ouverte, des interventions matérielles de l'utilisateur.

d'organisation prévisibles. C'est la mobilisation du récit comme cadre interprétatif qui permet au lecteur, par exemple, d'identifier certains genres de discours narratifs (récit policier, fantastique, journalistique...) ou de juger, à la fois, de la conformité ou non du discours par rapport au type récit et de la valeur, de l'intérêt de ce qui est raconté [ADA 84]. Le récit interactif est un objet particulièrement pertinent pour comprendre la façon dont s'investissent dans le champ du numérique des cadres hérités d'une forme traditionnelle de « lecture » qui sont source de cohérence mais qui se voient, simultanément, profondément renouvelés par l'exploitation de certaines propriétés du support numérique et des dispositifs hypertextes.

C'est parce qu'il est *récit*[2] que le « lecteur » s'attend à trouver, naturellement, dans le récit interactif une histoire (des actions enchaînées, des personnages, un cadre, une chronologie), incarnée par une architecture spécifique (un narrateur avoué ou dissimulé, une narration plus ou moins marquée, un (ou des) point(s) de vue à partir duquel s'effectue la représentation, un narrataire). Mais c'est parce qu'il est aussi *interactif* que le récit voit se renouveler les principes sur lesquels il reposait jusqu'à présent. Selon différentes modalités, la navigation y consiste pour l'usager à reconnaître et construire un dispositif de représentation diégétique[3] à travers l'exploitation de propriétés techniques nouvelles, comme le lien hypertexte et le principe des réseaux de documents numériques dont les frontières ne sont plus celles du livre, ni même de la bibliothèque. C'est ce qui conduit, par exemple, J. Clément à pointer le caractère « fragmentaire » des récits interactifs, mais aussi le rôle nouveau assigné au lecteur dans la prise en charge de la narration ou le fait que l'histoire peut n'être pas « racontable » [CLE 95]. L'observation des modalités de navigation ou d'exploitation dans un récit interactif devrait donc nécessairement conduire à identifier certaines propriétés essentielles de ces nouvelles architectures diégétiques et à reconsidérer les catégories et les termes qui nous ont servi jusqu'à présent à qualifier l'organisation traditionnelle du récit. Ce travail passe notamment, selon nous, par l'étude des fonctions qu'est appelé à jouer le lien hypertexte. En effet, celui-ci ne nous apparaît pas seulement comme un instrument de passage d'un fragment narratif à un autre mais comme un *puissant moteur rhétorique et narratif* reposant sur un *art généralisé de l'ellipse.*

---

[2] Gérard Genette [GEN 72] propose de distinguer les trois sens du mots récit : l'histoire (les événements racontés, le signifié), le récit (l'énoncé de ces événements, le signifiant) et la narration (l'acte narratif producteur, l'énonciation).

[3] Diégétique : « qui se rapporte ou appartient à l'histoire, donc qui appartient strictement à l'univers fictif » (G. Gourdeau, *Analyse du discours narratif*, Magnard, 1993).

Récit interactif et art de l'ellipse

La conception comme l'exploitation d'un récit interactif repose en grande partie sur la façon dont sont traités ce qu'il est maintenant convenu d'appeler « nœuds » et « liens ». Cette architecture technique contribue pour beaucoup à une reconfiguration du récit, dont certains éléments sont déjà identifiés depuis longtemps (tels la figure de l'auteur ou le principe de « linéarité »). A ce titre, l'étude de la « valeur » du lien hypertexte constitue un enjeu majeur pour les déplacements dont il est l'occasion, dans le champ du récit comme ailleurs. Ainsi, dans le domaine de la structuration de l'information, le lien acquiert une valeur hiérarchique parce qu'il permet, par exemple, le passage entre des rubriques organisées sur un modèle arborescent. Dans le cadre circonscrit d'un corpus de documents, il peut se voir accompagné d'une typologie lui assurant sa pertinence (liens de notes, liens de référence, liens vers des documents complémentaires, vers une biographie ou une bibliographie). Dans un récit interactif, le lien hypertexte revêt une *valeur elliptique* qui ne repose pas seulement sur quelques événements rhétoriques remarquables et locaux mais sur l'ensemble des niveaux du dispositif de représentation diégétique.

Pour valider cette hypothèse, nous nous appuierons sur un récit interactif, *NON-roman*[4] de Lucie de Boutiny, et tout particulièrement sur l'épisode 2. En effet, dans cet épisode, la navigation, le passage d'un fragment à l'autre du récit se fait systématiquement au moyen d'un lien hypertexte ou hypermédia. Dans quelle mesure le lien hypertexte peut-il être investi d'une fonction elliptique au service du récit, qu'il s'agisse de l'acception du terme « ellipse » en narratologie, en grammaire ou en rhétorique[5] ?

---

[4] Récit interactif édité en six épisodes par la revue d'art Synesthésie : www.synesthesie.com / boutiny. Le titre même de *Non-roman* est une indication de la façon dont l'auteur entend jouer avec l'horizon d'attente de son lecteur. Ce titre désigne avant tout la forme du texte (négativement, par opposition au roman classique). Selon la terminologie de Genette [GEN 87], il s'agit d'un titre rhématique (désignant la forme du texte) générique (renvoyant à son appartenance - ici en creux- à un genre).

[5] Une ellipse narrative permet au narrateur de passer volontairement sous silence certains épisodes de l'histoire. En grammaire, une ellipse désigne la disparition d'un mot ou d'un groupe de mots. En rhétorique, l'ellipse est une figure microstructurale de construction.

Ellipse narrative

En narratologie, on parle d'*ellipse* lorsqu'« un segment nul de récit correspond à une durée quelconque d'histoire » [GEN 72]. On a donc affaire à une ellipse narrative lorsque la durée du récit est réduite à zéro et que l'histoire continue d'avancer.

L'épisode 2 de *Non-roman* confronte deux personnages : Madame et Monsieur. Ils habitent sous le même toit, mais vivent des vies parallèles, même quand ils croient partager des moments d'intimité. La disposition en deux cadres côte à côte (*frames*) permet ainsi une adéquation entre forme et fond. Le lecteur se voit proposer comme écran liminaire soit de « suivre le parcours de Madame », soit de « suivre le parcours de Monsieur ». S'il choisit de « suivre le parcours de Monsieur », il voit s'afficher un premier fragment narratif comportant deux liens hypertextes (figure 1).

:19.56/ Monsieur
Claque la portière de la petite TOTATA LOVE, et voici Monsieur, revenant d'une dure journée de labeur.
Son apparence jeune est si flinguante il porte un costume métal [une nouvelle matière textile qui ne se repasse pas], son pantalon étui s'arrête aux chevilles [le dernier chic]. Il pose son bureau valise sur le capot, dénoue sa cravate à rayures verticales. Il cherche les clefs de son appartement, regarde sa montre, hop, vite.
Il court. La rapidité performante de ses enjambées lui permettent de traverser d'une traite le parking du centre commercial où il vient avec savoir-faire de se garer.
Fort de son ambition de rentrer chez lui pour ne pas rater le journal télévisé de 20H00 où Kadhafi sur Global TVision doit faire une déclaration terrifiante, il tourne exactement à l'angle d'une série de 3 pompes à essence modernes [entièrement automatisées]. D'un regard droite gauche vif alerte, il évalue le danger et le voici qui traverse la R.N. hors
madame

Figure 1. Le lecteur choisit de « suivre le parcours de Monsieur ».

Le texte support du premier lien (« vite ») se situe en fin de premier paragraphe. Le lecteur peut ainsi être tenté de cliquer sur ce lien sans

terminer la lecture du fragment en cours. Le personnage de l'histoire, qui vient de garer sa voiture sur le parking du centre commercial, se retrouve alors au début du fragment suivant directement en bas de son immeuble. Le parcours du personnage du parking à son domicile a été escamoté. *A contrario,* si le lecteur prend le temps de lire tout le fragment sans cliquer sur le lien « vite » en cours de lecture, il suivra le parcours du personnage dans sa totalité. Le lien hypertexte sur « vite » réalise ainsi un saut dans le temps que l'on appelle dans le vocabulaire de la narratologie une *ellipse.* G. Genette [GEN 72] parle d'ailleurs de « vitesse » au sujet de l'ellipse. Le fonctionnement du lien hypertexte sur « vite » correspond ainsi à une technique narrative classique de jeu sur le rapport durée du récit / durée de l'histoire. A noter que, d'un point de vue sémantique, l'adverbe « vite » renforce dans l'esprit du lecteur l'idée d'une accélération du récit et d'un saut dans le temps (confirmé par les notations temporelles : passage de « 19.56 » à « 20.01 »). En ce qui concerne la gestion de l'espace de l'écran, le deuxième fragment textuel appelé par le lien hypertexte remplace purement et simplement le premier, dans le cadre de droite de la fenêtre du récit, sans moyen de revenir en arrière (les boutons du navigateur logiciel ont été désactivés).

Ellipse grammaticale

En grammaire, une ellipse désigne la disparition d'un mot ou d'un groupe de mots. Parmi les cas particuliers d'ellipse, « l'*asyndète*[6] est une ellipse qui consiste en la suppression des termes de liaison »[7].

Le deuxième fragment narratif du « parcours de Monsieur » nous montre ce dernier souhaitant regarder une interview à la télévision : « Vite, l'interview de Kadhafi annoncée sur Glob@l TV ® vient de commencer ! » Si le lecteur clique sur ce lien, une autre fenêtre s'ouvre : Madame « cache la télécommande dans son dos ». La relation logique entre les deux actions n'est pas explicitée : Monsieur veut regarder une émission politique, Madame cache la télécommande. On pourrait penser ici à un fonctionnement asyndétique du lien. L'*asyndète* ne se situe pas dans le rapport entre deux propositions d'une même phrase mais dans le lien entre deux fragments narratifs. Néanmoins, le rapport logique (consécutif) entre

---

[6] Asyndète : « figure de grammaire consistant dans la suppression du terme de liaison entre deux propositions, afin que leur rapport logique s'impose avec plus d'évidence à la pensée de l'interlocuteur » [MOR 81] .

[7] Pougeoise M., *Dictionnaire de rhétorique,* Armand Colin, 2001.

les deux fragments, s'il n'est pas explicité, est présent dans l'esprit du lecteur par l'existence même d'un lien hypertexte : si le lecteur déclenche le lien en cliquant, apparaît automatiquement la conséquence du texte du lien. Le lien joue ainsi le rôle de connecteur (implicite) au sens grammatical du terme. Ce procédé est récurrent dans le récit de Lucie de Boutiny.

Ellipse rhétorique

L'ellipse narrative consiste à rapprocher deux épisodes qui ne se suivent pas dans le temps. L'ellipse grammaticale, sous la forme de l'asyndète, rapproche deux propositions en omettant un ou plusieurs mots de liaison. L'ellipse rhétorique, sous la forme de la métonymie et de la synecdoque, permet quant à elle de rapprocher « l'imagé et l'imageant par un lien d'implication logique entre les référents de l'imagé et de l'imageant ».[8] Parmi les figures de style, *synecdoque* et *métonymie* ont ceci de commun qu'elles restent muettes sur le lien qu'elles établissent entre les deux concepts de la figure. Ce silence est la force de ces figures. Elles constituent un raccourci, une économie. Leur caractère *elliptique* est véritablement leur ressort [DUP 84].

Revenons au premier fragment narratif de *Non-roman*. Si le lecteur clique sur le deuxième lien : « ét. 3 / porte fd » (c'est-à-dire étage 3 / porte du fond à droite), une description de l'appartement (« Monsieur & Madame habitent un 60 m2 […] ») s'affiche dans une fenêtre à l'intérieur de la fenêtre du récit (figure 2). Derrière ce lien se trouve donc toute la description de l'appartement. Ce lien est d'ailleurs la seule façon d'accéder à cette description : si le lecteur clique sur l'autre lien, « vite », il ne lira jamais cette description. En quelque sorte, on pourrait dire que ce lien « contient » la description de l'appartement. Il a ainsi un fonctionnement analogue à celui de la synecdoque. La *synecdoque*[9] implique en effet un *rapport d'inclusion* (par exemple une « voile » pour désigner un « bateau ») ; c'est prendre la partie pour le tout et inversement. Dans le lien « ét. 3 / porte fd », la partie (le texte du lien) renvoie au tout (la totalité du fragment descriptif). Lorsqu'il clique sur le lien, le lecteur ne peut pas anticiper ce rapport d'inclusion ; celui-ci n'est reconstruit qu'après-coup. C'est cette incertitude au moment où le lecteur clique qui fait le ressort narratif. Néanmoins, l'architecture

[8] « On appelle l'imageant le terme métonymique ou synecdochique et l'imagé le terme propre qu'est censé remplacer le terme métonymique ou synecdochique. » (Stolz C., *Initiation à la stylistique*, Ellipses, 1999).

[9] « La synecdoque est le trope minimal qui permet de désigner une chose par un terme X dont le sens inclut celui du terme propre ou est inclus par lui» [DUP 84].

matérielle donne des indications au lecteur : ainsi, le rapport d'inclusion se matérialise par la petite fenêtre qui apparaît à l'intérieur de la fenêtre du récit ; ce statut graphique est une indication sur le statut du fragment, sur sa position dans la hiérarchie du récit. L'effet de sens du lien est ici couplé avec la reconnaissance d'une matérialité graphique. Le jeu sur le fenêtrage et sur le rapport d'inclusion du lien vont de pair.

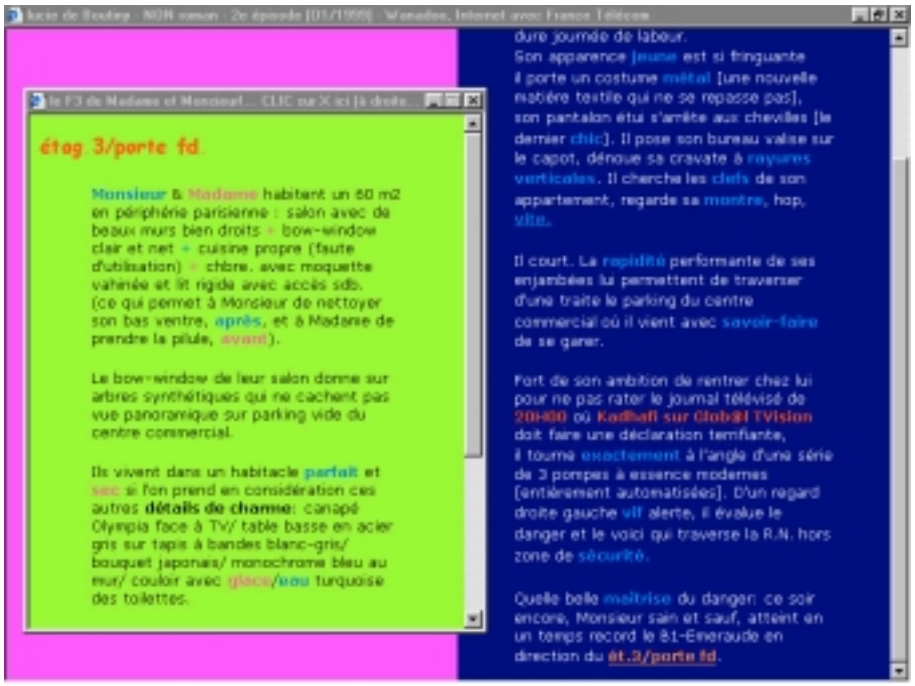
étag 3/porte fd
Monsieur & Madame habitent un 60 m2 en périphérie parisienne : salon avec de beaux murs bien droits + bow-window clair et net + cuisine propre (faute d'utilisation) + chbre. avec moquette vahinée et lit rigide avec accès sdb. (ce qui permet à Monsieur de nettoyer son bas ventre, après, et à Madame de prendre la pilule, avant).
Le bow-window de leur salon donne sur arbres synthétiques qui ne cachent pas vue panoramique sur parking vide du centre commercial.
Ils vivent dans un habitacle parfait et sec si l'on prend en considération ces autres détails de charme: canapé Olympia face à TV/ table basse en acier gris sur tapis à bandes blanc-gris/ bouquet japonais/ monochrome bleu au mur/ couloir avec glace/eau turquoise des toilettes.
dure journée de labour.
Son apparence jeune est si trinquante il porte un costume métal [une nouvelle matière textile qui ne se repasse pas], son pantalon étu s'arrête aux chevilles [le dernier chic]. Il pose son bureau valise sur le capot, dénoue sa cravate à rayures verticales. Il cherche les clefs de son appartement, regarde sa montre, hop, vite.
Il court. La rapidité performante de ses enjambées lui permettent de traverser d'une traite le parking du centre commercial où il vient avec savoir-faire de se garer.
Fort de son ambition de rentrer chez lui pour ne pas rater le journal télévisé de 20H00 où Kadhafi sur Globâl TVision doit faire une déclaration terrifiante, il tourne exactement à l'angle d'une série de 3 pompes à essence modernes [entièrement automatisées]. D'un regard droite gauche vif alerte, il évalue le danger et le voici qui traverse la R.N. hors zone de sécurité.
Quelle belle maîtrise du danger: ce soir encore, Monsieur sain et sauf, atteint en un temps record le 81-Emeraude en direction du ét.3/porte fd.

Figure 2. Lorsqu'il clique sur le lien « ét. 3 / porte fd » (derniers mots du cadre de droite), le lecteur voit s'afficher une nouvelle fenêtre.

Recommençons la lecture de l'épisode 2 en choisissant de suivre l'autre parcours, celui de Madame. Un fragment narratif apparaît dans le cadre de gauche. Madame est en train de regarder un sitcom à la télévision : une jeune femme, Pétula, monte dans une voiture « décapotable ». Si le lecteur clique sur ce lien, il voit s'afficher le premier fragment concernant Monsieur dans le cadre de droite : « Monsieur claque la portière de la petite TOYATA LOV® » (figure 3). L'association se fait bien sûr par la présence de la voiture. Le lecteur a l'impression que le terme décapotable renvoie très directement à Monsieur. « Derrière » le mot décapotable se trouve Monsieur. Ce lien hypertexte a un fonctionnement métonymique. Dans la *métonymie*, en effet,

« l'on exprime un concept au moyen d'un terme désignant un autre concept qui lui est uni par une *relation nécessaire* : la cause pour l'effet, le contenant pour le contenu, l'instrument pour celui qui l'emploie, le lieu ou le producteur pour la production, le signe pour la chose signifiée » [DUP 84]. Synecdoque et métonymie décrivent donc des processus assez semblables, mais en termes différents, ensemblistes d'une part, associatifs de l'autre. On pourrait voir dans ce lien de « décapotable » vers « Monsieur » un fonctionnement métonymique qui permettrait de réduire Monsieur à sa voiture. A noter que le fonctionnement métonymique du lien est au service du récit, puisque nous progressons dans le même temps dans l'histoire.

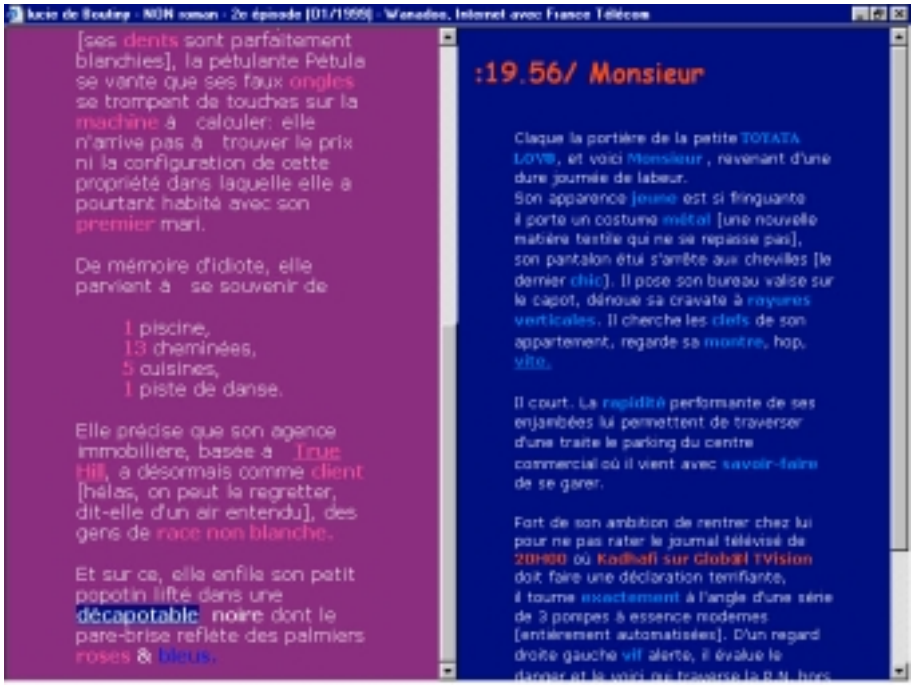
[ses dents sont parfaitement blanchies], la pétulante Pétula se vante que ses faux ongles se trompent de touches sur la machine à calculer: elle n'arrive pas à trouver le prix ni la configuration de cette propriété dans laquelle elle a pourtant habité avec son premier mari.
De mémoire d'idiote, elle parvient à se souvenir de
1 piscine,
13 cheminées,
5 cuisines,
1 piste de danse.
Elle précise que son agence immobilière, basée à True Hill, a désormais comme client [hélas, on peut le regretter, dit-elle d'un air entendu], des gens de race non blanche.
Et sur ce, elle enfile son petit popotin lifté dans une décapotable noire dont le pare-brise reflète des palmiers roses & bleus.
:19.56/ Monsieur
Claque la portière de la petite TOTATA LOVE, et voici Monsieur, revenant d'une dure journée de labeur.
Son apparence jeune est si flinguante il porte un costume métal [une nouvelle matière textile qui ne se repasse pas], son pantalon étui s'arrête aux chevilles [le dernier chic]. Il pose son bureau valise sur le capot, dénoue sa cravate à rayures verticales. Il cherche les clefs de son appartement, regarde sa montre, hop, vite.
Il court. La rapidité performante de ses enjambées lui permettent de traverser d'une traite le parking du centre commercial où il vient avec savoir-faire de se garer.
Fort de son ambition de rentrer chez lui pour ne pas rater le journal télévisé de 20H00 où Kadhafi sur Global tVision doit faire une déclaration terrifiante, il tourne exactement à l'angle d'une série de 3 pompes à essence modernes [entièrement automatisées]. D'un regard droite gauche vif alerte, il évalue le

Figure 3. Le lien sur « décapotable » (en bas du cadre de gauche) permet d'afficher le fragment narratif consacré à Monsieur (cadre de droite).

En outre, la mise en rapport des deux fragments sitcom / retour de Monsieur dans deux cadres juxtaposés, l'un appelant l'autre par le biais d'un lien hypertexte, relève également d'un fonctionnement métaphorique. La

métaphore[10] est souvent définie comme une « comparaison elliptique[11] ». Dans notre cas, le comparant est « la Pétula siliconée » du sitcom, le comparé est Monsieur. Si le lecteur choisit de suivre le parcours de Madame, le lien hypertexte associé à la gestion de la fenêtre en deux cadres autorise cette comparaison. Cette comparaison est en fait une métaphore, puisqu'il n'y a pas de signe comparatif explicite : le lien hypertexte qui relie les deux fragments reste un lien implicite sur le plan sémantique. Jean Clément [CLE 95] souligne d'ailleurs que, « appliqué à l'hypertexte, le concept de métaphore permet de rendre compte du fait que tel fragment se prête à plusieurs lectures en fonction des parcours dans lesquels il s'inscrit », signalant là « une des caractéristiques fortes de l'hypertexte par rapport au texte ». Le premier fragment concernant Monsieur : « :19.56/ Monsieur claque la portière de la petite TOYATA LOV® […] » peut en effet apparaître au lecteur soit directement, s'il choisit le parcours de Monsieur, soit après le premier fragment de Madame et par le biais d'un lien hypertexte, s'il choisit le parcours de Madame. La lecture de ce fragment mettant en scène Monsieur ne sera bien sûr pas la même si le lecteur a été amené à lire juste avant le résumé d'un sitcom et à cliquer sur le lien « décapotable » : Monsieur sera dès lors associé à un personnage de sitcom artificiel et stéréotypé, pouvant se résumer à la possession d'une voiture tape-à-l'œil. C'est peut-être le point de vue de Madame elle-même sur Monsieur que le lecteur est invité à partager. On voit bien par cet exemple comment le fonctionnement métaphorique sert un projet narratif.

Dans ce début de récit très succinctement analysé, il apparaît que le fonctionnement des liens hypertextes peut être analogue à celui de *techniques narratives et rhétoriques* dûment éprouvées : c'est véritablement un *art de l'ellipse* que met en œuvre Lucie de Boutiny dans cet épisode 2 de *NON-roman*. Les théoriciens des écritures hypertextuelles considèrent qu'un récit hypertextuel fonde son esthétique sur la rupture, la désorientation [MOU

---

[10] « La métaphore est le procédé de style qui confronte sans recourir à aucun signe comparatif explicite, l'objet dont il est question, le comparé (A), à un autre objet, le comparant (B).[...] La métaphore est destinée à mettre en lumière les éléments communs au comparé et au comparant » [MOR 81].

[11] Dans le passage de la comparaison « cette jeune fille est belle comme une rose » à la métaphore « cette jeune fille est une rose », le motif de la comparaison et l'outil comparatif ont disparu. La coprésence du comparé et du comparant constitue une métaphore *in praesentia*. Mais il est possible aussi de ne pas exprimer le comparé (métaphore *in absentia*), ou encore de ne pas exprimer le comparant et de ne garder que le motif de la métaphore.

91]. Dans notre exemple, loin de favoriser la désorientation, les liens hypertextes peuvent donner au contraire une grande force et une grande cohérence au récit interactif.

Toutefois, dans les exemples analysés ci-dessus, le fonctionnement elliptique du lien hypertexte n'est efficace que parce que la figure narrative ou rhétorique est couplée avec une *figure matérielle*, à savoir la gestion du fenêtrage. Il est en effet intéressant de noter que :
- l'ellipse narrative ne prend toute sa force que parce qu'il y a substitution d'un fragment par un autre dans un même cadre sans retour en arrière possible (saut dans le temps),
- la synecdoque est couplée à la surimposition d'une nouvelle fenêtre de taille réduite (rapport d'inclusion),
- la métonymie s'appuie sur la confrontation de deux fragments dans deux cadres juxtaposés (relation nécessaire).
Dans *Non-roman*, le jeu sur le sémantisme du lien est indissociable de la gestion de l'espace matériel du récit. Si, dans les exemples qui précèdent, il n'y a pas de différence dans le mode de manifestation matérielle et sémiotique du lien, les figures narratives et rhétoriques sont néanmoins couplées avec des figures matérielles (fenêtrage). La formalisation d'une rhétorique du lien hypertexte doit prendre en compte le couplage de ces figures.

Le lien hypertexte ne permet pas seulement de jouer sur la temporalité (ellipse temporelle), mais également sur l'espace du document et la place de chaque composante du dispositif narratif (auteur, narrateur, personnage, narrataire, lecteur), de façon à aboutir à une reconfiguration du récit. Ce n'est alors plus tant le rapport récit / histoire qui est en jeu dans le procédé elliptique que le rapport récit / narration.

Les nouvelles frontières du récit interactif

Nous avons vu que l'ellipse consiste en un art du rapprochement, temporel ou logique, par l'omission et l'effacement (d'un épisode, de mots de liaison, du lien d'implication logique dans le cas de l'ellipse narrative, grammaticale et rhétorique), rapprochement qui prend toute sa force quand il s'agit de relier des fragments narratifs. Nous proposons d'étendre l'acception de l'ellipse à un art du rapprochement spatial : une frontière tend à s'effacer. Franck Ghitalla montre en effet que l'architecture technique d'un document sur support numérique étant nouvelle, ses frontières matérielles

elles-mêmes sont nouvelles [GHI 00]. C'est cette question de la frontière qui est au cœur de la navigation hypertextuelle dans un récit interactif. Cette frontière n'est plus seulement celle qui sépare des espaces hétérogènes (récit et « hors récit », fiction et non fiction, texte et paratexte[12]…), mais aussi des fonctions et statuts hétérogènes dans le dispositif narratif (personnage et lecteur, narrataire[13] et lecteur, narrateur et lecteur, voire auteur et lecteur…). Le procédé de rapprochement elliptique est avéré dans la mesure où une frontière tend à s'effacer, à être escamotée dans le dispositif de représentation, c'est-à-dire tout à la fois dans l'architecture matérielle et le dispositif narratif. Jouer avec l'horizon d'attente du lecteur, c'est notamment jouer avec les *frontières du récit* mais aussi avec celles du *dispositif narratif*. C'est peut-être dans ce jeu sur la frontière que l'hypertexte est le plus « révolutionnaire » dans la réorganisation du dispositif de représentation, ce dispositif incluant le lecteur.

Les frontières du récit

Un récit placé sur le web est ouvert sur l'extérieur : « A certains endroits, j'aiguille le lecteur vers un autre site. Sans s'en apercevoir, il sort du roman, il plonge dans la réalité de ce monde virtuel », précise l'auteur de *NON-roman*. La navigation hypertextuelle peut ainsi permettre au lecteur de basculer vers un « *hors récit* ». Dans l'exemple ci-dessous (figure 4), lorsque l'on choisit de faire commander une pizza « Hong Kong » par le personnage, une fenêtre s'ouvre vantant les mérites du produit et des partenaires. Si le lecteur clique sur « CNN partenaire non-officiel », il voit s'afficher dans la même fenêtre la page du site de CNN consacrée à l'Asie…

---

[12] Le paratexte renvoie à tout ce qui entoure le texte sans être le texte proprement dit. Il joue un rôle majeur dans l'horizon d'attente du lecteur. Le titre et la préface sont deux de ses manifestations les plus importantes [GEN 87].

[13] De même que le narrateur n'est pas l'auteur, symétriquement le lecteur auquel il s'adresse, explicitement (cf. *Jacques le fataliste* de Diderot) ou implicitement, n'est pas celui qui lit le livre. G. Prince [PRI 73] lui a donné le nom de « narrataire ». Il faut donc distinguer clairement le narrataire d'un récit du lecteur en chair et en os.

:19.56/ Madame
:19.56/ Monsieur
CNN.com Asia - Wanadoo, Internet avec France Télécom
CNN.com asia
Lindh: Al Qaeda spoke of more attacks
Claque la portière de la petite TOTATA LOVE, et voici Monsieur, revenant d'une dure journée de labeur.
Son apparence jeune est si finguante il porte un costume métal [une nouvelle matière textile qui ne se repasse pas], son pantalon étui s'arrête aux chevilles [le dernier chic]. Il pose son bureau valise sur le capot, dénoue sa cravate à rayures verticales. Il cherche les clefs de son appartement, regarde sa montre, hop, vite.
Il court. La rapidité performante de ses enjambées lui permettent de traverser d'une traite le parking du centre commercial où il vient avec savoir-faire de se garer.
Fort de son ambition de rentrer chez lui pour ne pas rater le journal télévisé de 20H00 où Kadhafi sur Global TVision doit faire une déclaration terrifiante, il tourne exactement à l'angle d'une série de 3 pompes à essence modernes [entièrement automatisées]. D'un regard droite gauche vif alerte, il évalue le

Figure 4. Le site de CNN Asie apparaît dans le système de fenêtrage du récit : jeu sur la frontière entre récit et « hors récit ».

Le réseau permet ici cette sortie du récit. Le lecteur a ainsi accès, au milieu de la fiction, à d'autres espaces non fictionnels. Il est d'ailleurs intéressant de noter que le retour à la fiction se fait par un bouton « Retour au réel ». Entre le monde fictionnel et le monde réel, la frontière devient floue. Le lecteur décide alors si cet accès au site de CNN dans le cadre du récit fait encore ou non partie du récit : il peut soit le percevoir comme une échappée vers le réel, soit comme une « fictionnalisation » du réel qu'il intègre alors dans le récit. On pense à la fameuse « *intertextualité* »[14], qui retrace dans le texte un ensemble d'autres textes, chacun renvoyant à d'autres textes, potentiellement à l'infini : « Tout texte est un intertexte ;

[14] Chez G. Genette [GEN 82], l'intertextualité intervient au cœur d'un réseau qui définit la littérature dans sa spécificité, la transtextualité, et qui inclut cinq types de relations : l'architextualité, la paratextualité, la métatextualité, l'intertextualité, et l'hypertextualité. Ce qui est généralement appelé intertextualité se divise chez Genette en deux catégories distinctes : la parodie, le pastiche appartiennent à l'hypertextualité tandis que la citation, le plagiat, l'allusion relèvent de l'intertextualité.

d'autres textes sont présents en lui, à des niveaux variables, sous des formes plus ou moins reconnaissables : les textes de la culture antérieure et ceux de la culture environnante ; tout texte est un tissu nouveau de citations révolues. »[15] Mais il y a dans notre exemple un « passage à la limite » de cette notion d'intertextualité, dans la mesure où cet autre texte auquel il est fait référence est accessible depuis le récit lui-même. Nous avons bien là une conséquence de l'exploitation du dispositif technique, en l'occurrence de l'accès au réseau, qui permet, grâce au lien hypertexte, une réorganisation ou plutôt un « déplacement » du principe de l'intertextualité. L'intertextualité d'un récit est ainsi déplacée vers une « ouverture » et un accès du récit à d'autres documents, fictionnels ou non fictionnels. Il faudrait parler dans ce cas d'« *extratextualité* ».

Le lien qui donne accès à ce « hors récit » pourrait dès lors être qualifié d'extra-narratif. Si l'on considère la nature du fragment qui constitue la cible du lien[16], nous proposons à titre d'hypothèse la *typologie* suivante :

- lien *méta-narratif* : depuis le récit lui-même, un lien permet d'accéder à un fragment paratextuel (texte théorique, mode d'emploi, visualisation de la structure ou du parcours…). L'importance du paratexte est une constante du récit interactif. Dans certains cas, un lien méta-narratif entraîne un effacement de la frontière texte / paratexte [17]. La visualisation de la structure ou du parcours peuvent se matérialiser sous forme de cartes, d'index[18]…

---

[15] R. Barthes, Texte (théorie du), Encyclopedia Universalis.

[16] Pour appréhender pleinement le fonctionnement du lien hypertexte dans un récit interactif, il faut prendre en compte également d'autres paramètres :
- le sémantisme de l'ancre du lien,
- la forme sémiotique qui constitue l'ancre du lien : texte (couleur, police, attributs), image,
- le mode de manifestation matérielle du lien : visible vs caché (invisible, visible à la demande, visible par survol),
- le type d'accès du lien : lien statique vs dynamique (aléatoire, conditionnel, adaptatif [RET 01]). Certains outils logiciels, de Storyspace (http://www.eastgate.com/) à Connection Muse (http://wordcircuits.com/connect/), interfacent ainsi la progammation de liens hypertextes conditionnels.
- l'affichage du fragment qui constitue la cible du lien (système de cadres, même fenêtre, nouvelle fenêtre plein écran ou de taille réduite). Les attributs _parent, _self, _top, _blank, du langage HTML permettent notamment de gérer le fenêtrage.

[17] Dans nombre de récits interactifs, il semble que le récit ne puisse fonctionner sans son paratexte. Le paratexte fait à ce point partie du récit qu'il peut se confondre avec la fiction. Par exemple, dans le récit *Le Nœud* (www.total.net/~amnesie/zone1/aide.html), un paratexte est proposé au lecteur dont voici le début : « Personne ne

- lien *narratif* : lien pointant vers un autre fragment narratif, qu'il s'agisse du fragment narratif constituant la « suite » du récit, d'une bifurcation, d'une incise, d'un fragment tiré de façon aléatoire…

- Lien *péri-narratif* : lien conduisant vers une explication ou un commentaire du narrateur[19]. Le lien péri-narratif est à différencier du lien méta-narratif dans la mesure où c'est le narrateur, et non l'auteur, qui s'exprime.

- lien *intra-narratif* : lien emmenant vers un autre récit enchâssé dans le récit premier[20].

- lien *extra-narratif* : lien donnant accès à un « hors récit ».

Cette typologie montre comment des fragments de nature différente peuvent être reliés dans un récit interactif : les frontières entre ces fragments de nature hétérogène tendent alors à s'effacer.

Si le récit interactif, nous l'avons vu, peut être ouvert sur un « hors récit », il peut également ne pas être *clos*. La clôture est l'un des principes de l'intrigue aristotélicienne[21] : un récit doit avoir un début et une fin. Néanmoins, nombreuses sont les expériences d'hypertextes de fiction non

---

peut t'aider. Le nœud est un labyrinthe de signes. Plus précisément, un labyrinthe d'histoires, de pensées et de cris. Tout s'entremêle, tout est relié. […] » Le lecteur ne sait pas s'il est déjà dans le texte du récit ou encore dans le paratexte. Car souvent l'œuvre est autant dans le paratexte que dans le texte, ou plutôt dans l'interaction des deux.

[18] Dans *Apparitions inquiétantes*, roman policier hypertextuel de Anne-Cécile Brandenbourger (www.anacoluthe.com/index_passe.html), l'auteur instrumente le parcours de son lecteur en mettant à sa disposition un « Atlas des chemins » : cet « Atlas » propose une entrée par personnages et donne, pour chaque personnage, une représentation hiérarchisée des fragments narratifs. Le lecteur peut ainsi repérer les fragments non-lus et s'y rendre d'un clic. Retournant à sa lecture après cette vision d'ensemble, il aura une perception « relinéarisée » de la structure du récit.

[19] Pierre-Olivier Fineltin pratique beaucoup ce type de liens dans *Les 24h d'Adrien* (http://site.ifrance.com/oeuvres/24h/sommaire.htm). Selon lui, « un lien n'est pas un élément narratif. […] J'ai donc pensé que les liens devraient conduire vers des explications. Dans le contexte romanesque, un lien conduit vers un texte qui explique ce mot pour le personnage. » (http://www.hatt.nom.fr/rhetorique/artic15b.htm)

[20] Gérard Genette [GEN 72] parle de narrateur intradiégétique pour désigner le narrateur d'un récit enchâssé.

[21] Aristote, *Poétique*, chap. VII.

clos[22]. Dans l'épisode 2 de *Non-roman*, lorsque le lecteur arrive au terme de la soirée des personnages, le dernier lien le conduit de nouveau au début de l'épisode. Il y a donc bien une fin identifiée, mais le lecteur est incité à reprendre aussitôt la lecture pour essayer un nouveau parcours : la fin n'est qu'une péripétie et la lecture reste toujours inachevée. Cette circularité du récit rappelle la courbe de forme ovale que désigne l'ellipse en géométrie.

Les frontières du dispositif narratif

Le lien hypertexte ne permet pas seulement de jouer sur les frontières du récit, mais également sur celles du dispositif narratif, de façon à aboutir à une reconfiguration de ce dispositif. La totalité du dispositif est concerné, par exemple la frontière entre lecteur et narrataire, lecteur et narrateur, lecteur et personnage, voire entre lecteur et auteur.

La navigation hypertextuelle permet à l'auteur de *NON-roman* de jouer sur la frontière entre le *narrataire*, fonction dans le dispositif de représentation qu'est le récit, et le *lecteur réel*. Ainsi, dans l'épisode 4, le lecteur prend connaissance de missives adressées à Madame et émanant du fan club de Jésus Chanchada, acteur dans le sitcom favori de celle-ci. Mais s'il clique sur le lien « @ jesus », il voit s'ouvrir une fenêtre de son logiciel de messagerie : il a la possibilité d'envoyer un courrier électronique réel à un personnage de fiction (figure 5). L'espace de travail du lecteur, avec son logiciel de messagerie électronique, se trouve ainsi intégré dans l'univers fictionnel de *NON-roman*. Ce n'est plus en tant que narrataire que le lecteur est interpellé, comme chez Diderot ou Calvino, mais en tant que lecteur en chair et en os, appelé à produire du texte. L'auteur s'amuse à instaurer insensiblement une confusion entre narrataire et lecteur, confusion autorisée par la navigation hypertextuelle. Ici, c'est le rapport entre le monde supposé « vrai » de la fiction et le monde « réel » du lecteur qui est repensé. L'auteur se livre à un véritable jeu sur la frontière entre réalité et fiction. Le lecteur est interpellé tout à la fois en tant que narrataire du récit et lecteur réel ; nous proposons le terme de « *narractaire* » pour désigner le déplacement de cette catégorie.

[22] J. Clément recense ainsi les récits hypertextuels ne présentant ni incipit ni clôture, parlant de la « tentation du livre infini », tentation bien antérieure à la littérature informatique.

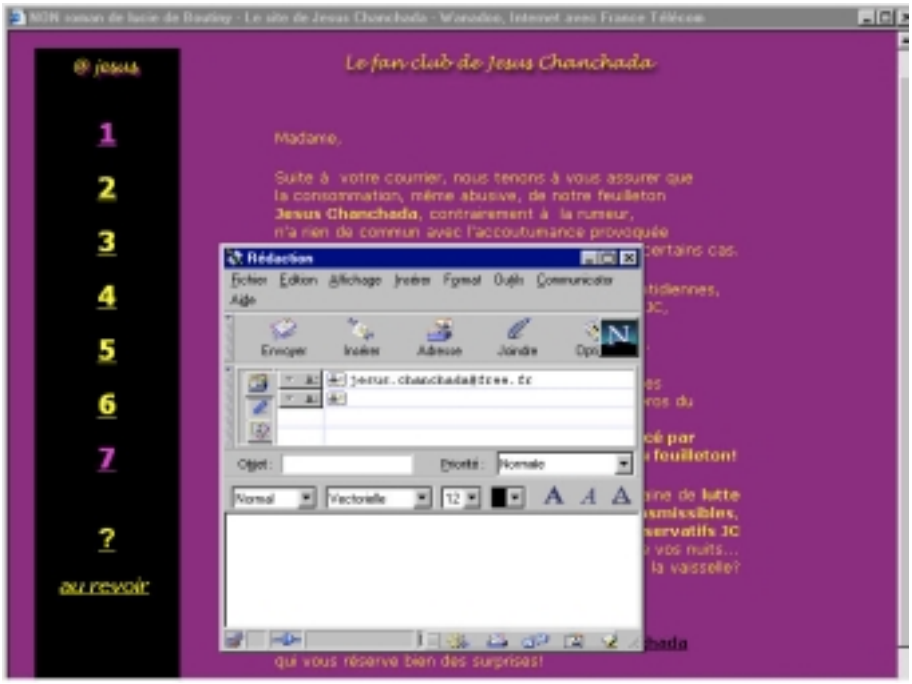

Figure 5. Le lecteur peut envoyer un courrier électronique à un personnage de fiction : jeu sur la frontière entre narrataire et lecteur.

Le lecteur réel peut également se voir confier des attributs qui sont d'ordinaire ceux du *narrateur*. Ainsi, L'écran liminaire de l'épisode 2 propose au lecteur de *choisir le point de vue* de Monsieur ou le point de vue de Madame sur l'histoire. Dans un récit papier, c'est d'ordinaire le narrateur qui prend en charge la gestion des points de vue, la focalisation [GEN 72]. Dans l'écran liminaire, cette fonction semble dans une certaine mesure déléguée au lecteur. Par la suite, la disposition matérielle en deux cadres côte à côte permet au lecteur, par le biais de liens hypertextes, de naviguer d'un cadre à l'autre et ainsi de prendre connaissance du point de vue de Madame sur la soirée de Monsieur et réciproquement. On peut lire par exemple, dans le cadre de droite, que Monsieur a des « maux de tête » (figure 6). La focalisation interne sur Monsieur montre que, de son point de vue, Madame tente de le soulager : « Et voilà que ta douce pose sa paume sur ton front ». Mais si le lecteur clique sur le lien hypertexte « maux de tête », dans le cadre de Madame s'affiche en regard la perception de ce geste par celle-ci ; elle regarde son sitcom favori et se pâme devant son héros : « l'érotique de ce geste me donna l'envie de passer une paume douce sur le

front… » Ce que Monsieur prend pour un geste attentionné de la part de son épouse est en fait, du point de vue de Madame, une pulsion érotique. Le lien hypertexte, associé au dispositif technique adopté par l'auteur (deux cadres côte à côte), permet au lecteur de déclencher la *confrontation dynamique de points de vue* sur une même action. Ce jeu sur la frontière entre les points de vue est ainsi permis par l'architecture matérielle des fragments, à savoir le jeu sur la frontière entre les deux cadres d'une même fenêtre.

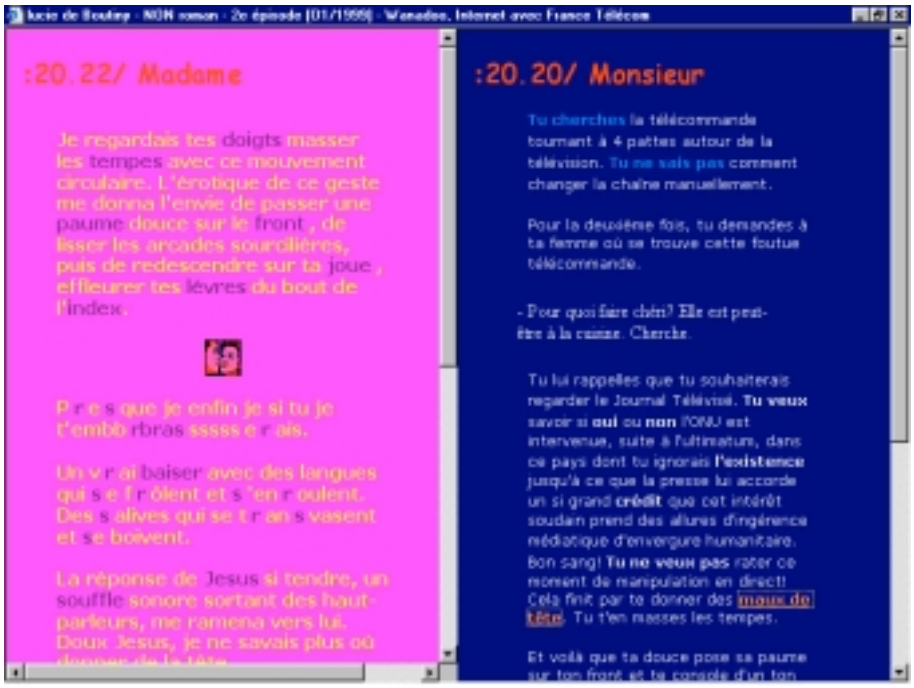
:20.22/ Madame
Je regardais tes doigts masser les tempes avec ce mouvement circulaire. L'érotique de ce geste me donna l'envie de passer une paume douce sur le front, de lisser les arcades sourcilières, puis de redescendre sur ta joue, effleurer tes lèvres du bout de l'index.
P.r.e.s que je enfin je si tu je t'embbrbras sssss.e.r ais.
Un.v.r ai baiser avec des langues qui.s.e f.r.ôlent et.s.'en.r.oulent. Des.s alives qui se.t.r.an.s.vasent et.se.boivent.
La réponse de Jesus si tendre, un souffle sonore sortant des haut-parleurs, me ramena vers lui. Doux Jesus, je ne savais plus où
:20.20/ Monsieur
Tu cherches la télécommande tournant à 4 pattes autour de la télévision. Tu ne sais pas comment changer la chaîne manuellement.
Pour la deuxième fois, tu demandes à ta femme où se trouve cette foutue télécommande.
- Pour quoi faire chéri? Elle est peut-être à la cuisine. Cherche.
Tu lui rappelles que tu souhaiterais regarder le Journal Télévisé. Tu veux savoir si oui ou non l'ONU est intervenue, suite à l'ultimatum, dans ce pays dont tu ignorais l'existence jusqu'à ce que la presse lui accorde un si grand crédit que cet intérêt soudain prend des allures d'ingérence médiatique d'envergure humanitaire. Bon sang! Tu ne veux pas rater ce moment de manipulation en direct! Cela finit par te donner des maux de tête. Tu t'en masses les tempes.
Et voilà que ta douce pose sa paume sur ton front et te console d'un ton

Figure 6. Le lecteur provoque la confrontation des points de vue de Monsieur et de Madame sur une même action.

En outre, la navigation hypertextuelle permet au lecteur, dans certains récits interactifs, de manipuler l'espace et le temps de l'histoire, et d'obtenir ainsi un *don d'ubiquité et d'« omnitemporalité »*. Ces attributs, qui sont classiquement ceux d'un *narrateur* omniscient, sont alors délégués au lecteur[23]. Le jeu se situe ici sur la frontière entre les différents espaces et

[23] Dans *Trajectoires* (www.trajectoires.com), « roman interactif et génératif » de Jean-Pierre Balpe, le lecteur a à sa disposition un calendrier de 24 jours corrrespondant au temps diégétique, et peut accéder par lien hypertexte à n'importe lequel de ces jours. Dans *1h05*, de Pierrick Calvez (www.1h05.com), le lecteur se voit doté d'une carte de

temps diégétiques, frontière qui devient manipulable par le lecteur. Dans le paratexte, Lucie de Boutiny dévoile les coulisses de l'épisode 2 : « Une double navigation par Frame avec une arborescence en trois dimensions possible grâce au miracle de l'aléatoire structure hypertextuelle... Le tout permettant un basculement instable de l'espace-temps réel [l'appartement] vers celui de la TVision.» Ce « basculement » d'un lieu à l'autre (du salon à la télévision), permis au lecteur par le biais de liens hypertextes, prend toute son efficacité narrative à la fin de l'épisode. Monsieur tente en effet, en fin de soirée, de regarder un film à caractère pornographique à la télévision ; mais Madame fait irruption à intervalles réguliers dans le salon, et Monsieur doit alors zapper pour feindre de regarder une émission culturelle. La possibilité est donnée au lecteur de cliquer sur un écran de télévision et de basculer ainsi d'un espace diégétique à un autre (figure 7).

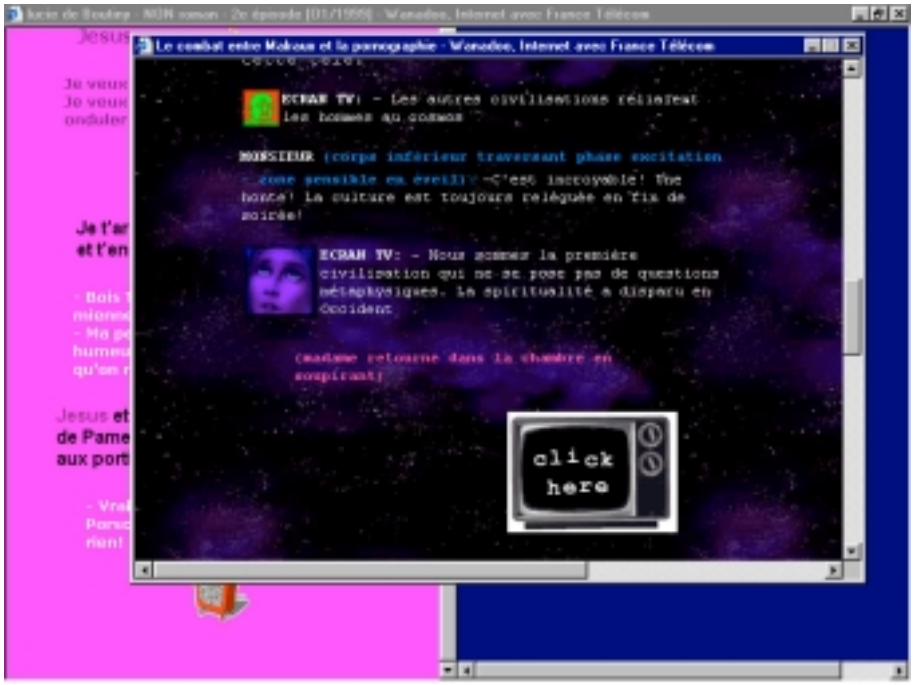
Le combat entre Mahoux et la pornographie - Wanadoo, Internet avec France Télécom
ECRAN TV: - Les autres civilisations réalisent
les hommes au cinéma
MONSIEUR (corps inférieur traversant phase excitation
ECRAN TV: - Nous sommes la première
civilisation qui ne se pose pas de questions
métaphysiques. La spiritualité a disparu en
Occident
(madame retourne dans la chambre en
soupirant)
click
here

Figure 7. Le lecteur est incité à cliquer sur l'écran de télévision : il bascule ainsi du salon à la télévision.

---

la ville et peut ainsi accéder à différents lieux et différents moments de la journée du personnage, Mr. Brown.

Pour désigner le fait que certains attributs du *narrateur* (jeu sur les points de vue, don d'ubiquité et d'omnitemporalité) puissent être délégués au *lecteur*, sur le modèle du « narractaire », nous proposons le terme de « *narracteur* ».

De nombreux récits interactifs cherchent à *faire « jouer » au lecteur le rôle d'un personnage* (par exemple en lui soumettant des choix sur le modèle des livres de la collection « dont vous êtes le héros », mais aussi parfois en lui faisant incarner un personnage à l'écran, sur le modèle des jeux vidéo). Dans l'exemple précédent de *Non-roman* (figure 7), le basculement d'un lieu fictionnel à l'autre (du salon à la télévision) est laissé entre les mains du lecteur. C'est lui qui choisit de cliquer sur la petite télévision puis de zapper (à l'aide du bouton « Vite, zappez ! »), comme le personnage est censé le faire avec sa télécommande. Le lecteur ressent par conséquent plus intensément « l'urgence de la situation ». Ce principe immersif contribue à plonger le lecteur dans l'espace et le temps diégétiques et renforce le processus d'identification au personnage. Lorsque le *lecteur* est amené à « jouer » le rôle d'un *personnage* par des interventions matérielles, nous proposons le terme de « *personnacteur* ».

Outre des attributs du narrateur, le lecteur peut, dans certains récits interactifs, bénéficier de prérogatives de l'*auteur* : il peut, par exemple, produire du texte qui s'insérera dans le récit en cours[24]. La frontière entre lecture et écriture tend alors à s'effacer, prolongeant ainsi le souhait de Roland Barthes de passer des textes lisibles aux textes scriptibles [BAR 70]. Il n'y a pas d'exemple de ce type dans *Non-roman*, même si nous avons vu qu'il est proposé au lecteur d'écrire un texte par le biais d'un courrier électronique adressé à un personnage. Néanmoins, cette production du lecteur ne viendra pas alimenter le récit en cours et le lecteur, s'il est également scripteur, n'en sera pas pour autant un « *aucteur* »[25]. Nous

[24] Sans même parler d'écriture collective en ligne, citons Pierre-Olivier Fineltin qui propose à son lecteur des *24 heures d'Adrien* : « Si vous souhaitez ajouter un texte, merci de m'indiquer la page et le mot sur lequel créer le lien. » (http://site.ifrance.com/oeuvres/24h/sommaire.htm)

[25] G. Landow, théoricien de l'hypertexte de fiction, a proposé le terme de « wreader » (contraction de «writer» et «reader») pour souligner la disparition de la figure de l'auteur et le rôle nouveau assumé par le lecteur. Ce mot-valise a été traduit par certains par « laucteur » ou « lectauteur »; sur le modèle du « narracteur », nous préférons le terme « *aucteur* », même si ce terme a pu désigner l'auteur lui-même dans un état plus ancien de notre langue.

proposons en effet le terme d'*aucteur* pour qualifier le lecteur incité à produire du texte qui fera partie intégrante du récit.

Discussion

1- Dans *Non-roman*, le lien hypertexte est bien plus que l'équivalent logiciel d'un déplacement entre les pages d'un livre. Le support introduit un « supplément »[26] [BAC 98], qui est ici un supplément narratif. Dans un récit interactif, la navigation hypertextuelle *est* une narration. Ainsi, le lien hypertexte est un puissant moteur rhétorique et narratif reposant sur un art généralisé de l'ellipse et permettant à un auteur de jouer non seulement sur le rapport récit / histoire, mais également récit / narration. La navigation hypertextuelle donne en effet une nouvelle concrétude à certaines figures narratives et rhétoriques en les couplant à des figures matérielles. Mais elle permet également de déplacer les fonctions dans le dispositif de représentation en jouant sur les frontières : entre récit et « hors récit », mais aussi entre auteur, narrateur, personnage, narrataire et lecteur. Pour rendre compte de ces déplacements, peut-être faudrait-il adopter les termes d'*extratextualité*, de *narracteur* (narrateur-lecteur), *narractaire* (narrataire-lecteur), *personnacteur* (personnage-lecteur) et *aucteur* (auteur-lecteur, sur le modèle du *wreader* anglo-saxon)[27].

2- Nous avons souligné le poids de l'architecture matérielle dans le fonctionnement du lien hypertexte. Dans sa matérialité graphique et sa dimension technique, le lien hypertexte vient par ailleurs nous rappeler la matérialité du texte et donc du récit écrit : accepter l'idée que le texte est matériel (ce qui est sans doute un point aveugle d'une certaine critique littéraire, notamment narratologique), c'est reconnaître le poids du dispositif technique. Le présent travail sur le fonctionnement narratif du lien hypertexte doit donc être annonciateur d'un travail d'identification et de typologie des *figures matérielles* du récit interactif. Ce travail nécessitera de prendre en compte non seulement la technologie hypertexte, mais aussi les autres formes d'interactivité ainsi que la dimension multimédia de ces récits.

---

[26] Bruno Bachimont, étudiant le rôle du support dans les processus cognitifs, parle du « supplément de sens » qu'il confère aux inscriptions.

[27] Les termes de « *lectacteur* » et de « *spectacteur* » avancés par Jean-Louis Weissberg soulignent le nouveau rôle assumé par le lecteur dans un dispositif interactif, ces termes « renvoyant directement à la notion d'acte, quasiment au sens gestuel » [WEI 99]. Il apparaît néanmoins pertinent, dans le cadre d'un récit interactif, de spécifier si le lecteur ou interacteur devient *aucteur*, *narractaire*, *narracteur* et / ou *personnacteur*.

3- Dans le récit hypertextuel *Non-roman*, les fragments narratifs sont précédés d'une mention temporelle (19.56, 20.01…) : le temps diégétique est celui d'une soirée, dont le lecteur peut suivre la chronologie. Contrairement à d'autres récit hypertextuels, le récit progresse inéluctablement, sans retour en arrière possible, vers une clôture. En terme de structure, on est loin, dans ce récit, d'arborescences divergentes ou en boucles, ou encore d'un modèle combinatoire, factoriel ou ordonné. Le lecteur a l'impression que les fragments narratifs s'enchaînent parfois de façon linéaire, c'est-à-dire « dans un ordre intangible ou préétabli » [VAN 99]. Par ailleurs, dans certains récits interactifs, la reconfiguration du dispositif narratif est poussée beaucoup plus loin qu'elle ne l'est dans *Non-roman*. Notre hypothèse est que nous pouvons tirer de l'étude de *Non-roman* des conclusions dont le caractère de validité sera renforcé dans le cadre d'une structure narrative hypertextuelle plus complexe.

4- Le renouvellement des frontières du document numérique entraîne, dans le cas du récit interactif, un effacement de certaines frontières du dispositif narratif[28]. Mais jusqu'où les frontières du dispositif narratif peuvent-elles s'effacer ? Donner au lecteur la possibilité de jouer le rôle d'un personnage, c'est basculer d'une histoire racontée à une histoire à vivre, de la narration au jeu dramatique, dans lequel le joueur vit l'histoire sans la médiation d'un narrateur. S'agit-il encore de récit[29]? Au « faire croire » du narrateur répond traditionnellement le « croire », l'adhésion (ou non) du lecteur. Demander au lecteur de co-construire l'histoire qu'il est en train de « lire », c'est lui demander dans le même temps de faire croire et de croire à

[28] Ne croyons pas pour autant qu'il n'y ait pas eu de précédents dans la littérature papier. Il s'agit en fait de tentatives et de problématiques anciennes : des débuts du roman (Sterne, Diderot…) jusqu'à la « modernité littéraire » (Joyce, Butor, Saporta, Borges...), des auteurs ont cherché à jouer sur ces mêmes frontières [CLE 94]. Par exemple, J. Clément nous rappelle que la volonté de donner un rôle plus important au lecteur dans le récit n'est pas une conséquence de l'apparition de l'ordinateur. Ainsi Italo Calvino, dans *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, a tenté de faire du lecteur un personnage du livre, se livrant au jeu de la confusion personnage / narrataire / lecteur. Toutefois, le dispositif technique n'est plus le même dans le cas d'un récit interactif : il est demandé au lecteur d'être actif sur le support lui-même. C'est cette instrumentation de l'activité du lecteur dans le dispositif qui entraîne effectivement une reconfiguration de cette activité.

[29] Quel serait le « degré de récit suffisant », concernant l'histoire comme la narration, pour que l'on puisse encore parler de récit ? Jusqu'où peut-on démonter les ressorts traditionnels du récit tout en permettant au lecteur de mobiliser encore le récit comme cadre interprétatif ?

une même histoire. Si le lecteur est investi également de la tâche du « faire-croire », le « croire » a-t-il encore un sens ? Peut-on réellement concilier narrativité et interactivité ?

Bibliographie

[ADA 84] Adam J.-M., *Le texte narratif*, Nathan-Université, 1984.

[BAC 98] Bachimont B., « Intelligence artificielle et écriture dynamique : de la raison graphique à la raison computationnelle », in *Au nom du sens*, Petitot & Fabbri éditeurs, Grasset, pp. 290-319,1998.

[BAR 70] Barthes R., *S/Z*, Seuil, 1970.

[BOL 91] Bolter J., *Writing Space: the Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, Fairlawn, 1991.

[CLE 94] Clément J., « Fiction interactive et modernité », in *Littérature* n° 96, Larousse, 1994.
[CLE 95] Clément J., « Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle », in *Hypertextes et hypermédias: Réalisations, Outils, Méthodes*, Hermès, 1995.

[DUP 84] Dupriez B., *Gradus, Les procédés littéraires*, 10 / 18, 1984.

[GHI 00] Ghitalla F., « L'espace du document numérique » , in *Communication & langages* n°126, Armand Colin, 2000.

[GEN 72] Genette G., « Discours du récit », in *Figures III*, Seuil, 1972 ;
[GEN 82] Genette G., *Palimpsestes. La littérature au second degré*, ibid., 1982 ;
[GEN 87] Genette G., *Seuils*, ibid., 1987.

[LAN 97] LANDOW G., *Hypertext 2.0, The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Johns Hopkins University Press, 1997.

[MOR 81] Morier H., Dictionnaire de poétique et de rhétorique, PUF, 1981.

[MOU 91] Moulthrop S., « Reading for the Map: Metonymy and Metaphor in the Fiction of "Forking Paths" », in *Hypermedia and Literary Studies*, Paul Delany and George Landow (éd.), 1991, p.119-132.

[PRI 73] Prince G., "Introduction à l'étude du narrataire", in *Poétique* n°14, 1973, pp. 177-196.

[RET 01] Réty J.-H., « Spécification de structures de liens hypertextuels adaptatives », in *H2PTM'01*, Hermès, 2001.

[VAN 99] Vandendorpe C., *Du papyrus à l'hypertexte*, La Découverte, 1999.

[WEI 99] Weissberg J.-L., *Présences à distance*, L'Harmattan, Paris, 1999.